

# DUNGEONS & DRAGONS

Idate

NOMBRE DEL PERSONAJE

Juez 3

CLASE Y NIVEL

Humano draconiano

ESPECIE

Atormentado

TRASFONDO

MxxxM79

JUGADOR

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
	16

DESTREZA	+1
	13

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	+1
	12

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	-1
	8

<input type="radio"/> Fuerza	+3
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	0
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+1
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+1
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+1
<input type="radio"/> Medicina	0
<input checked="" type="checkbox"/> Naturaleza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input type="checkbox"/> +2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16	+1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
hacha la pancha	+5	1d12 +3 cortante
Juancha la hacha	+3	1d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Gran hacha

Idiomas:

común, celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Jamás huyo del mal. El mal hueye de mí. No hablo de aquello que me atormenta. Prefiero no cargar a otros con mi maldición.

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Humano draconiano:

- Habilidad antigua
- Fortaleza de Dragón
- Piel Rocosa
- Lengua Antigua

Juez Nivel 3:

- Habilidades
- Mano del veredicto
- Sendero del Juicio
- Sentencia del Juez
- Sifón de vida

Rasgos personalizados:

- La justicia siempre llega



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- Habilidad antigua: obtienes competencia con una habilidad a tu elección.
- Fortaleza de Dragón: Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1. Aumentan en 1 cada vez que subas de nivel.
- Piel Rocosa: obtienes resistencia al daño por relámpago
- Lengua Antigua: Puedes hablar, leer y escribir Dragón.
- Habilidades: Elige dos entre: Intimidación, Perspicacia, Atletismo, Percepción, Supervivencia.
- Mano del Veredicto: Puedes añadir 1d6 de daño adicional cuando tu enemigo tiene menos de la mitad de sus puntos de golpe.
- Sendero del Juicio: Elige entre los Senderos de la Guillotina o el Drenador de Sangre.
- Sentencia del Juez: Una vez por descanso corto o largo, puedes imponer tu juicio sobre un enemigo. Como acción adicional, eliges a una criatura que puedes ver a 60 pies. Durante 1 minuto, obtienes ventaja en todas las tiradas de ataque contra esa criatura, y tus ataques infligen daño adicional.
- Sifón de Vida: A nivel 3, cuando logras un ataque exitoso con tu gran hacha, puedes robar la vitalidad del objetivo, recuperando puntos de golpe iguales a la mitad del daño influido (mínimo 1). Puedes usar esta habilidad una cantidad de veces igual a tu modificador de Constitución (mínimo 1).
- La justicia siempre llega: Tras un trato con la diosa Pax, la diosa humana de justicia, diste tú propia visión a cambio de poder cumplir tu rol como juez.

## NOTAS ADICIONALES

## RASGOS